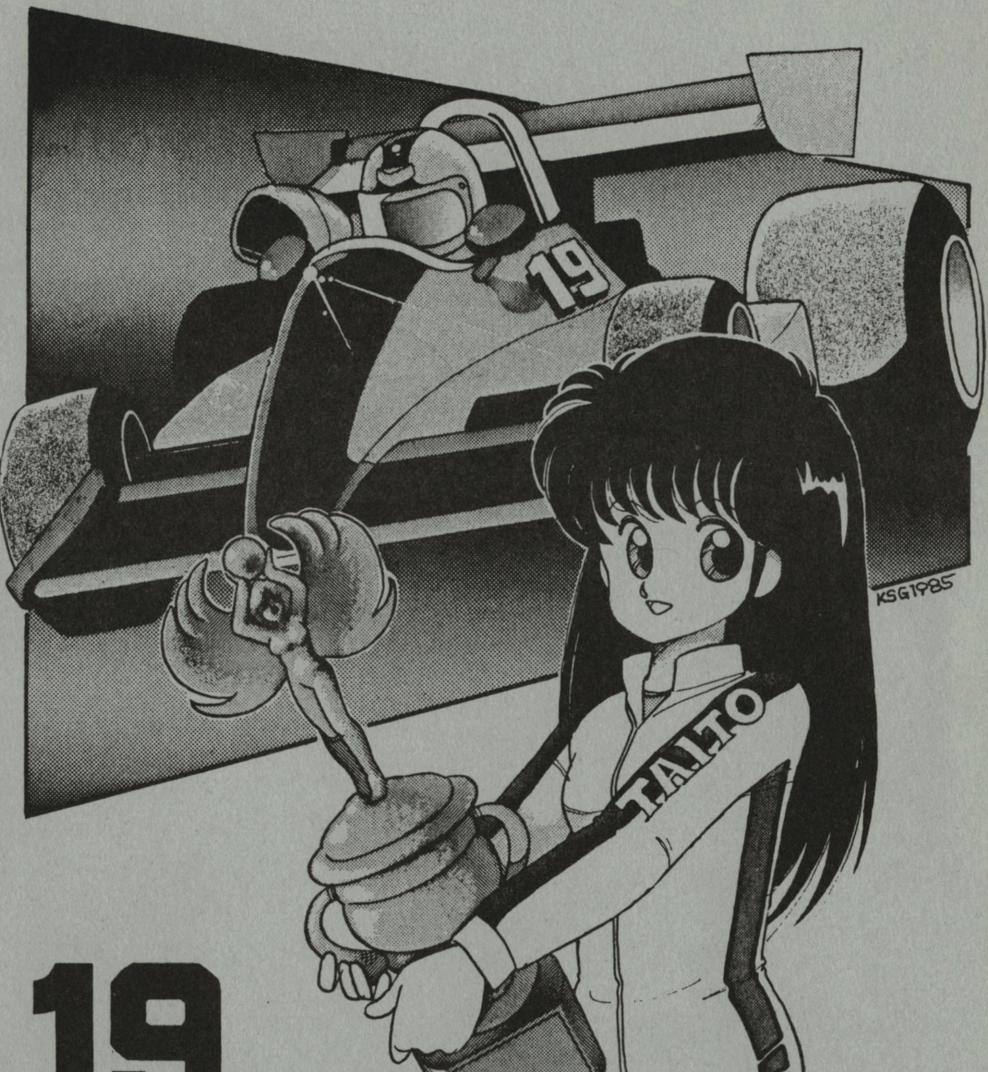


19

GAME FREAK

SPECIAL MAGAZINE OF VIDEO GAME

SUPER DEADHEAT™

1人〜4人で同時に遊べる4面マルチ・モニターによるレーシングゲームが、ついにタイトーから発売された。その名は「スーパー・デッド・ヒート」だ！　4人同時に遊べ、ジャマし合えるこのゲーム、スリル・スピードもタップリで楽しめること受けあいだ。それでは、さっそく遊び方を伝授いたそう！！

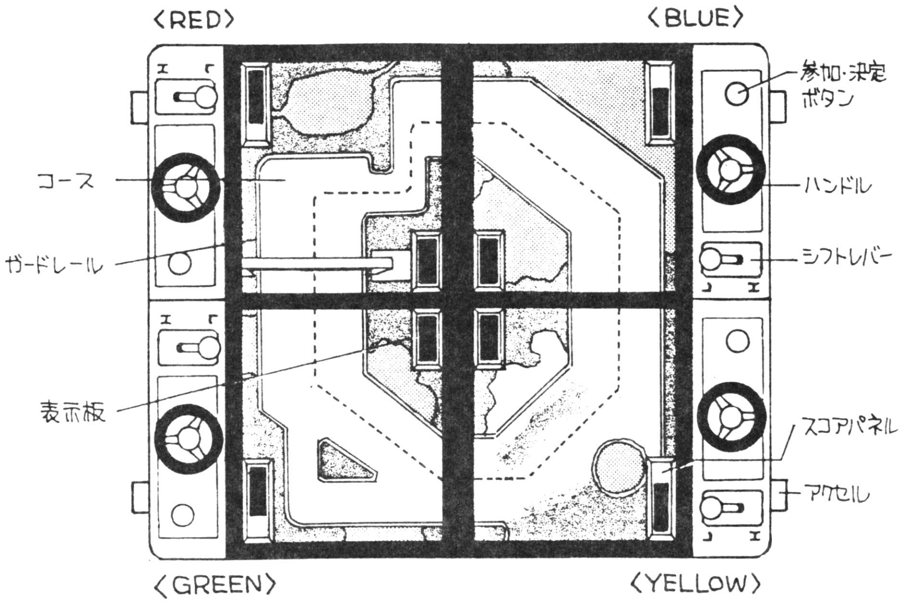


ゲーム本体は４モニターを「田」の字に組んだもので、君達はこのモニターを眼下にプレイすることになる。各モニター前席には、ハンドル・アクセル・シフトレバーに参加ボタンが各１個づつある。各席のコントロール・パネルは、赤、青、黄、緑の各色に塗り分けられているので、コイン投入後、参加ボタンを押した席のコンパネと同じ色の車を操作しよう。（空席は、グレーのコンピュータカーが受け持つ。）
この車を操り、定められた時間内に指定ラップを回ると１レースクリアという訳だ。

HOW TO PLAY

このゲームは１人～４人迄で遊べるマルチモニターによるレーシングゲームです。
各プレイヤーは，各席コントロールパネルと同じ色（赤，緑，黄，青）の車を
操作，空席はグレイのＣＰＵカーが受け持ちます。

画面の説明



本体の概略図です．コイン　投入後，ボタン　　　を押すとゲームがスタートします。（この場合，上図の絵だと，　　　　青　CARを操作する事になります。）

表示板　　　に示された残りタイマー内に，指定ラップを回れば１レースクリアです

レースは　DRAG，1ST～7TH，FINALと全9レースあります。

得点はスコアパネル　　　に表示され，MAX10000000　　まで記録をのばせます。（カウントは9999900ptsでSTOP.）

＊CONTINUE PLAY＊

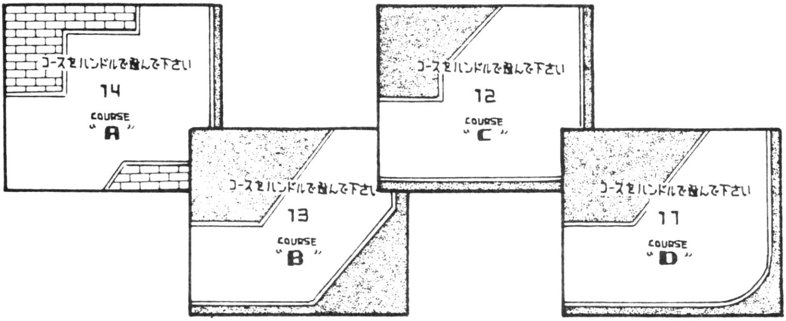
ハンドル捌きに全神経を集中させ，満身の力を込めての悪戦苦闘．にもかかわらずゲームオーバー．寒いわ．敗者は立ちさるのみなのね．フッ….

などと言うとる場合でない．悔いを残さぬ為にもコンティニュや途中参加をしようぢゃないか．ゲームオーバになった後，「金を入れれば続きが出来るよん」と言った旨の表示があるから．その時お金を入れるだけでよろし．これがコンティニュープレイで．車の基本性能は引継がれるけど．得点やカップ（後述）はなくなっちゃうよ．

又．コンティニューしないでんのプレイを見てたけど．やっぱやりたい！と思ったら途中参加してしまおう．お金入れて．参加したいレースになったらボタンを押そう．途中参加は車の基本性能から決められるのだ．極端な話誰か一人上手い輩がおれば1stとファイナルレースだけプレイするとか．そーゆーわがままも出来る訳だい．

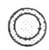
注意として．複数プレイの時は一人でもクリアすれば，コンティニューや途中参加が出来るけど．みんなしてゲームオーバーの時は両方とも出来ないのぢゃ．シビアだろ?

CHOOSE THE COURSE!





<選択>



<決定>

＊このゲームでは，各自がコースを自由にレイアウトできます。ハンドルを回すと，各自席の前のＳＣＲＥＥＮが切りかわり，４つのＣＯＵＲＳＥの中から１つをボタンで選択出来ます。４人が選ぶコースの組み合わせで多彩なレイアウトが可能となります。

"コースをハンドルで選んで下さい" と出たら，ハンドルを回して下さい。各自席の前のコースが４とおりに切りかわります。好きな所で止めてボタンで決定してください。

＊ＤＲＡＧ　ＲＡＣＥ　－－－－－－－－－－－－　４コース
＊１ＳＴ～ＦＩＮＡＬ　－－－－－－－－－－－－　８レース＊６コース
ＴＯＴＡＬ　－－－　全５２コース

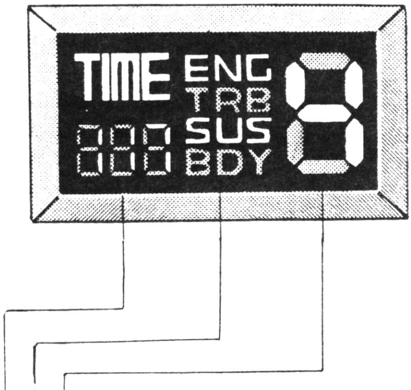
＊１ＳＴ～ＦＩＮＡＬレース迄は４コースの中からしか選択出来ません。これは，あとの２コースを隠しているからです。次のプレイの時に出てくるなどという事があり，マンネリを防ぐ事に役立っています。

LAP

＊各レースとも回らなければならないＬＡＰ数というものが決められています。

（残りＬＡＰ数が４ＳＣＲＥＥＮの中心にある表示板に示されます。）

以下にこれを示します。



４ＳＣＲＥＥＮ中心にある表示板です。各車の色に対応して，ＬＥＤ風の文字が光ります。

→<残りＬＡＰ数>・・・ＴＩＭＥが０になる前にＬＡＰを０にすればＧＯＡＬ　ＩＮ.

→<パーツ表示．>・・・現在，得ているパーツのところが光る。

→<残りＴＩＭＥ>・・・０になる前にＧＯＡＬ　ＩＮしないとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ.

（実質１ｓｅｃ．で４カウント減）

<＊各レースで回るべき定められたＬＡＰ数の一覧表。>

ＤＲＡＧ	１ＳＴ	２ＮＤ	３ＲＤ	４ＴＨ	５ＴＨ	６ＴＨ	７ＴＨ	ＦＩＮＡＬ
３	４	５	６	７	７	７	７	７

TUNE UP

＊DRAG　RACEをクリアすると，TUNE　UPが出来ます。

＊TUNE　UPは，エンジン，ターボ，サスペンション，ボディの４種の中から１つを選びます。選び方はコースの選択と同じです。

＊DRAG　RACE終了後，　図のような選択枝がでます。ハンドルを回して矢印状のカーソルを動かし，４つの中から１つを選びボタンで決定して下さい。

基本性能を選んで下さい

Engine unit.

Turbo chager.

➡ Suspension.

Body.

high grip tire!

＊各パーツの特性



＊ENGINE

　MAXのスピードが最も高い。しかし，それだけではスリップしやすく，コントロールも熟練を必要とする。上級者用です。

＊TURBO

加速が良い。ダッシュがきくので，スタート時に有利である。ENGINEとこれを持っていると，かなりのスピードがつく。



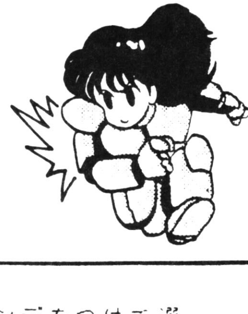
＊SUSPENSION

荒地，スリップゾーンに強い。初心者むき。時には，荒地の近道をとうって相手をぬかす事もできる。



＊BODY

これを持っていると相手を強くはね飛ばせる。いわゆる強化ボディである。人の邪魔をするのにむいている。



チューン・ナップ無し。上級者が他者にハンデをつけて選ぶなど、特別な時に選ぶ。

MARK

＊レース中に，E，T，S，B，P，L，＊，といったマークが出ます。
これらを取るとさらにTUNE　UPする，などといったプレイヤーにとって
有利な事がおこります。

	<ENGINE　MARK> ENGINEがさらに追加。5万点。（TOP走行中は2倍）
	<TURBO　MARK> TURBOがさらに追加。5万点。　（　　同上　　）
	<SUSPENSION　MARK> SUSPENSIONがさらに追加。5万点。（　同上　）
	<BODY　MARK> BODYがさらに追加。5万点。　（　　同上　　）
	<POINT　MARK> 10万点のPOINT。　（　　同上　　）
	<LAP　MARK> 残りLAPを1にする。5万点。　（　　同上　　）
	<SPECIAL　MARK> 全パーツをそろえて　SUPER　CARになる。 100万点。　（　　同上　　）

＊E，T，S，B，マークによって，全パーツをそろえるとSUPER　CARになります。ただし，爆発したり，海に落ちると，初期のパーツ1つのみとなり，マークで得たパーツは全て，失われますので注意しなくてはなりません。

OFF ROAD

レース中は山あり、海あり、スリップありと、さまざまな難所があります。
また、OFF　ROADでは、それぞれ走りが違うので、以下を参考にして下さい。

1）　アスファルト、レンガ地、石だたみは普通に走れます。

2）　土、草・ジャリ、山、山の上の濃い緑、の順で走りにくくなっています。

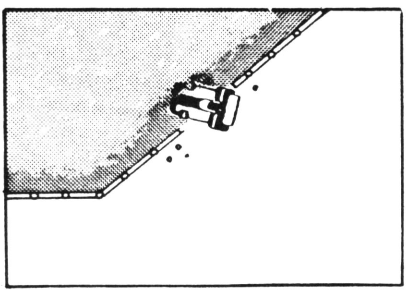
走り易い ←→ 走り憎い			
土	草地・砂利	山	山の上の濃緑

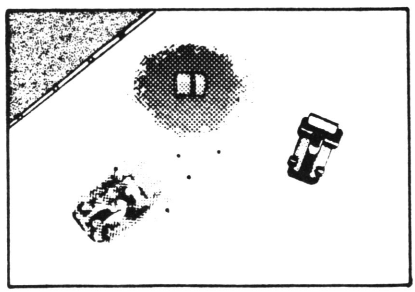
3）　ただしサスペンションを持っていると、これらの道も走りやすなります。

4）　SPECIALを取るとさらに走りよくなります。

5）　花壇には入り込めません。

6）　海に落ちるとマークで得たパーツを失います。



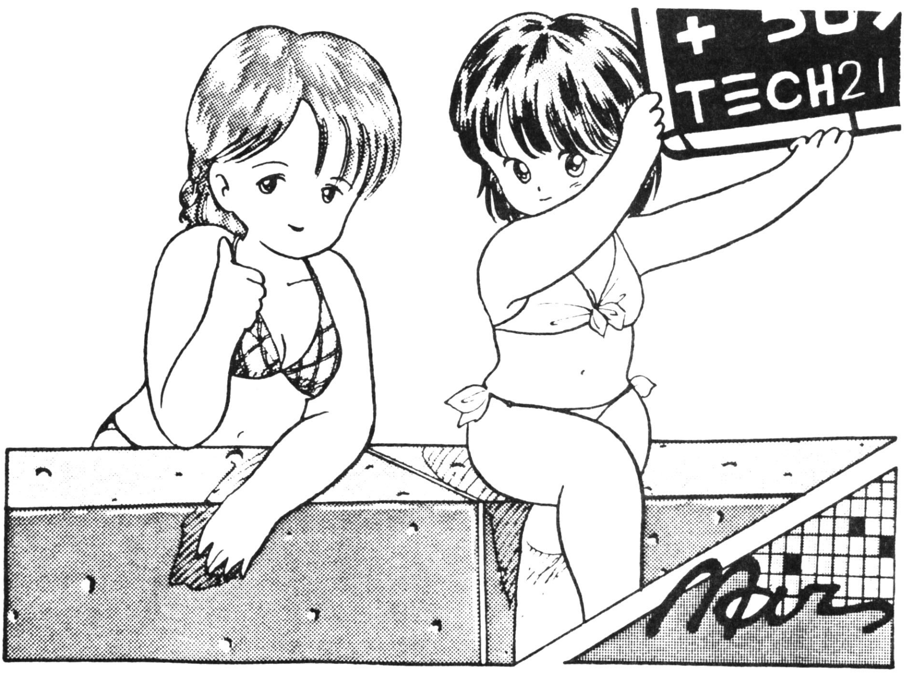


7）　ドラムカンは、コース中央付近に出ると、オイルをたれ流し、これに接触するとオイルは炎上、車は爆風で吹き飛ばされます。炎上したオイルにトロトロ突っ込むと車は大爆発、マークで得たパーツを失います。（スピードを出して突っ込めば、火だるまになるだけで、パーツは失われません。）

8）　スリップ・ゾーン（雪、アイスバーン）では、大きくハンドルを切ると、スピンしてしまいます。

OBSTACLES

DRAG	障害物はなく、広びろとしたコースです。
1ST	この面から海が出て来ます。ジャリ道が出る事もあります。
2ND	山道。しばらくすると岩がころげ落ちて来ます。
3RD	雪道。タイヤの山積みにぶつかると、飛び散りジャマになります。
4TH	立体交差のコースを含みます。
5TH	広いスリップ・ゾーン。ドラムカン出現。
6TH	つり橋、ガードレールなしのコースなど、障害コース。
7TH	ヘアピン・コースです。シフトをうまく使って下さい。
FINAL	DRAG位、簡単なコースです。スピードのみを競います。



TIMER

各レースには、それぞれ定められたＴＩＭＥＲがあり、これが０になる前にゴール・インしないと、ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲになってしまいます。（ＤＰ−ＳＷ．による、難易度により、このＴＩＭＥＲは変化します。難易度が高い程、残りＴＩＭＥＲのＢＯＮＵＳも高くなっています。

RACE	LAP	Easy	Normal	Hard	So-Hard
DRAG	3	210	200	190	180
1 st	4	200	190	170	150
2 nd	5	200	190	170	150
3 rd	6	210	200	180	160
4 th	7	250	240	220	200
5 th	7	230	220	200	180
6 th	7	270	260	240	220
7 th	7	310	300	280	260
FINAL	7	240	230	210	190

※　各レースの難易度別の初期設定タイムです、通常のプレイでは、ノーマルランクです。



WORLD RECORD

隠しフィーチャーとして、このゲームには、WORLD　RECORDが存在しています。これらの記録は、開発者によるもので、これをぬくと高BONUSが与えられます。

RACE	TIME
DRAG	76
1 st	76
2 nd	104
3 rd	112
4 th	132
5 th	144
6 th	188
7 th	212
FINAL	148

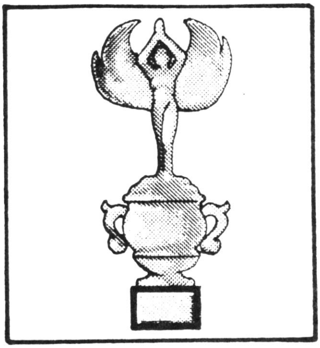


＊RECORDを越えると、残りTIMERのBONUSが２倍になります。
（詳しくは、SCOREのページを参。）

＊記録がぬり変えられたレースについては、その記録をさらに越えないと、WORLD　RECORDとして認められません。なお、WORLD　RECORDは、あくまでも隠しフィーチャーなので、特別にその秒数はゲーム中、記してはいません。

CUP

各レースをクリアすると、何位でGOALしたかが表示されると共に、下記のトロフィーがプレイヤーに与えられます。

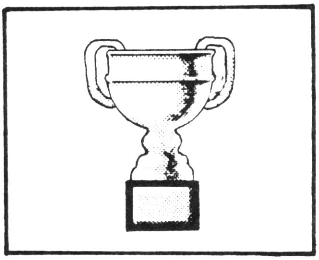


GOLDEN CUP

（金カップ）

各レース、1位で入賞すると出ます。

32000Pts. 全レース、金カップを取ると最後に巨大な金のPERFECTの文字が出現します。

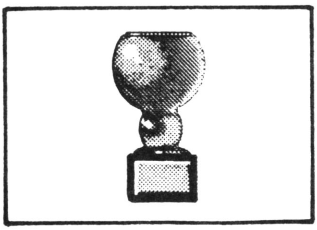


SILVER CUP

（銀カップ）

各レース、2位で入賞すると出ます。

80000Pts.

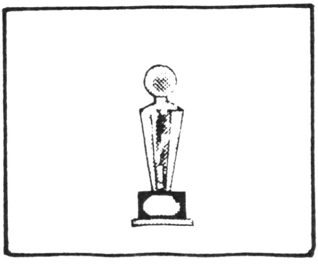


COPPER CUP

（銅カップ）

各レースで3位に入賞すると出ます。

40000Pts.



GLASSY CUP

（ガラスのカップ）

4位の人に与えられます。

10000Pts.

SCORE

1）ガードレール１個破壊	・・・・・・・・・・・	１００ｐｔｓ．
2）コース１周	・・・・・・・・・・・	１０００0ｐｔｓ．
3）Ｅ，Ｔ，Ｓ，Ｂマーク	・・・・・・・・・・・	５００００ｐｔｓ．
4）Ｐマーク	・・・・・・・・・・・	１０００００ｐｔｓ．
5）＊（ＳＰＥＣＩＡＬ）マーク	・・・・・・・・・・・	１００００００ｐｔｓ．
6）４つのパーツをそろえて走行	・・・・	５０００ｐｔｓ．よりスタートして，１周毎に累積的にＳＣＯＲＥ　ＵＰ．（ただし，パーツを失うと０ｐｔｓから累積点はスタート）
7）ＧＯＡＬ　ＩＮ後，１ｓｅｃ．に	・・・・・・・・・	１００ｐｔｓ．

＊以上の得点はＴＯＰ走行中だと，２倍になります。

（ＴＯＰでＧＯＡＬ　ＩＮした人は，ＧＯＡＬ　ＩＮ後も２倍です。）

8）ゴールイン時の残りＴＩＭＥ＊１０００ｐｔｓ．のＴＩＭＥＲ　ＢＯＮＵＳ

ＤＰ－ＳＷ．ＥＡＳＹの時，	＊１倍のＢＯＮＵＳ．
ＤＰ－ＳＷ．ＮＯＭＡＬの時，	＊２倍のＢＯＮＵＳ．
ＤＰ－ＳＷ．ＨＡＲＤの時，	＊３倍のＢＯＮＵＳ．
ＤＰ－ＳＷ．ＳＯ　ＨＡＲＤの時，	＊４倍のＢＯＮＵＳ．

さらに，ＷＯＲＬＤ　ＲＥＣＯＲＤを出すと，　＊２倍のＢＯＮＵＳ．

9）入賞順位によるＣＵＰ　ＢＯＮＵＳ．

1位	ゴールド	・・・・・・・・・・・・・	３２００００ｐｔｓ．
2位	シルバー	・・・・・・・・・・・・・	８００００ｐｔｓ．
3位	カッパー	・・・・・・・・・・・・・	４００００ｐｔｓ．
4位	ガラス	・・・・・・・・・・・・・	１００００ｐｔｓ．

＊コンテニューすると，以前の得点，及びカップは全て失われます。

PLATE

　ＦＩＮＡＬ　ＲＡＣＥをクリアすると、　派手な表彰状が出てきて、これに３文字迄、ネームレジストが出来ます。また、総合得点が上位にランキングされると金、銀、銅のプレートが出現し、同様にネームレジストが出来ます。

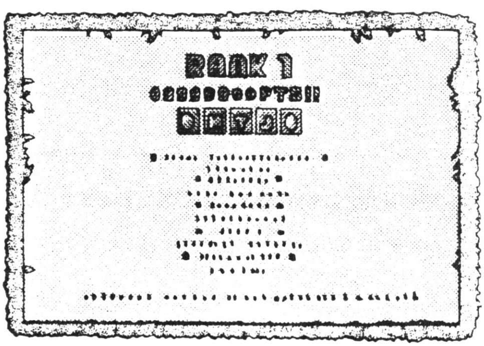
＊表彰状　・・・　ＦＩＮＡＬクリア後、総合得点がＲＡＮＫ６位～　　だと出ます。



＊銅プレート・・　同じく、総合得点がＲＡＮＫ３～５位だと出現します。

＊銀プレート・・　同じく２位だと出現します。

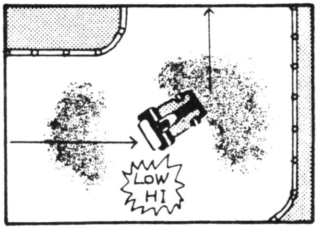
＊金プレート・・　同じく、１位の人に与えられます。



HIGH - TECHNIC　～高得点の為に

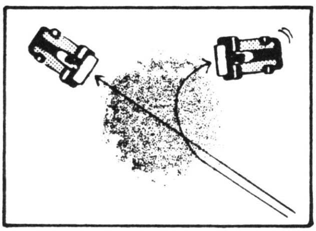
スリップ地帯テクニック

◎　シフトレバーの切り換えはすばやく！



カーブにスリップ地帯がある時、急ハンドルは危険。車体を立て直す時は、シフトレバーをＬＯＷに入れてすばやく車の角度を修正ただちにＨＩに戻して切り抜ける。
ＬＯＷ，ＨＩの切り換えをすばやく行なうことである。

◎　スリップ地帯ではステアリングを切るな



スリップ地帯に入ったら、絶対にステアリングを回してはいけない。直進してスリップ地帯を切り抜けよう。
もし、スリップ地帯に入って大きくスピンしたらただちにアクセルをはなそう。でないといつまでもスピンしたままになるぞ。

オイル地帯テクニック

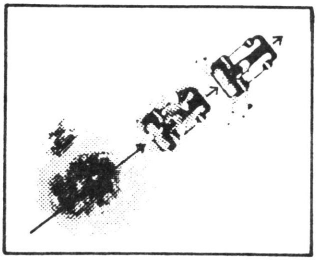
◎　ドラムカンがオイルを流す場所

ドラムカンは常にコースの中央部にオイルをたれ流す。従って山や海へころがってもオイルは流れ出てこない。また、ドラムカンをコースの中央付近へころがさなければオイルは流れないことになる。
ただし、海へドラムカンを落とすと別のところから再び出てくるので、できるだけ山の方へけり出そう。

◎ オイルには触れるな

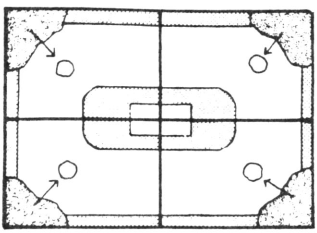
流れだしたオイルに車が触れると、オイルが炎上する。こいつは危険だ。走行中、オイルの上を通らないよう気を付けよう。
3人以下でプレイすると、コンピューターの受けもつ車が平気でオイルを通るので気を付けよう。できるなら4人で遊びたい。
炎上したオイルを低速で通ると（或いはローリングして突っこむと）、爆発して、パーツも皆んな（基本性能を残して）失なってしまうぞ。

◎ 炎上したオイルを突っ切る



ある程度、スピードをつけた場合、炎上したオイル上を通っても車を爆発させずにすむ。
この時、車は一瞬火だるまになるが、スピードで火の粉をふりはらってしまう。パーツも失なわずにすむ。ただし、スピードが落ちると爆発してしまうので注意。

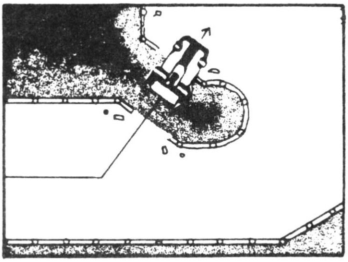
岩石地帯テクニック



3rdレースでは落石がある。その出現位置は左図の4ヶ所である。わりとゆっくりところがってくるので、避けるのはそう難しくないだろう。
危ないと思ったらアクセルを離すか、シフトダウンで躱せ。

山道テクニック

◎ サスペンション

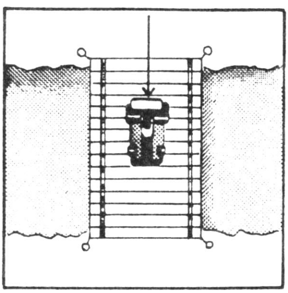


オプションパーツのSUSPENTIONを手に入れたら、迷わず山道や草地等のオフロードを走って近道しよう。
SUSPENTIONは、雪道や水たまりでのスリップ度も軽減してくれる。

又、SPECIALを取って場合のSUS.は普通のものより優れたSUS.であるので価値大。
SUS.を持ってない時は山道へは行かない方がよい。

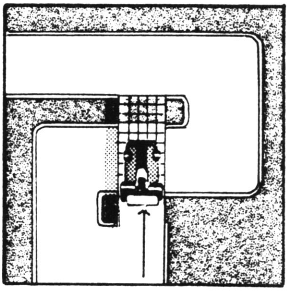
つり橋テクニック

◎ つり橋には広いものと細いものがある

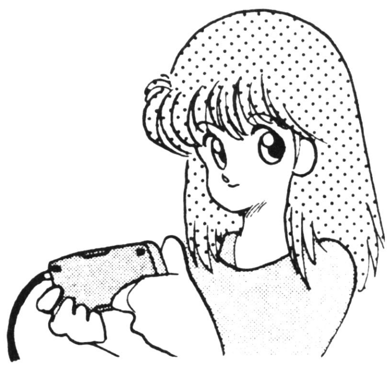


　どちらのつり橋でも、通る時はハンドルを切らず、まっすぐ走る事が大切である。
つり橋の上で、もたついているとつり橋のゆれはどんどん大きくなるぞ。
　タイヤが少しでも橋にかかっていれば通ることができる。（片輪走行）

◎　立体交差では上の道を通る方がよい.



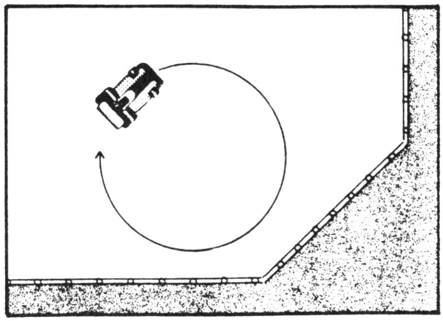
　もちろん，上の道の方が近道なのだから，こっちを通った方がよい．しかし，非常に狭い道なので車体をピッタリ90°　にして交差に進入し，アクセル全開のHI－SPEEDで通過すべし．でないとバウンドしてしまうぞ．
　クに自信のない人は下の道を通る方が無難．



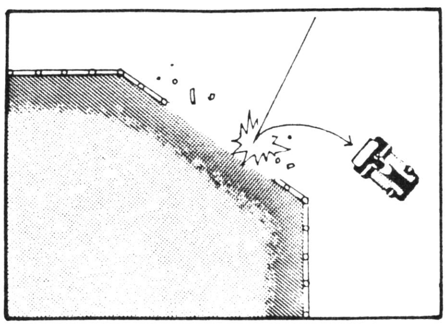
JAMA TECH

このゲームでは、ゴール・イン後、他者の邪魔をして楽しむ事が出来ます。以下に、基本的な邪魔のテクニックを記したので参考にして下さい。

＊秘技「水すまし」　・・・　ハンドルの穴に指を突っ込みグルグル回しましょう。すると、車体はその場で輪を描く様に回転します。他車がこれに巻込まれるまでやりましょう。

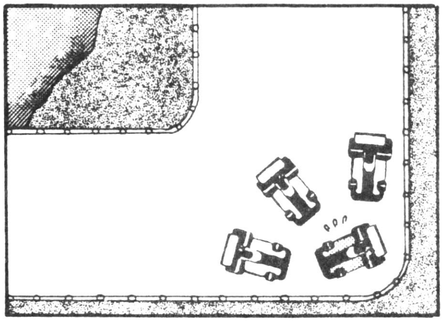


＊奥儀「風呂作り」　・・・　海に面した所のガードレールをどんどん破壊して下さい。直接、手を下さないところなど、もうほとんど陰険プレーのプロ！

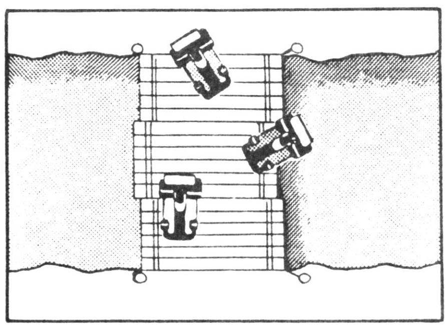


＊「カン蹴り遊び」　・・・　５ＴＨ　ＲＡＣＥではまだ、オイルの出てないドラムカンをみつけて、コース中央に蹴り出しましょう。ついでにこいつに触れて火をつけて邪魔しましょう。

＊「三方固め」　３台の車で残り１台を画面スミに追い込み、三方から封じる大技。１秒前になったら離してあげましょう。



＊「つり橋ゆらし」　つり橋の上に居座り、大きく揺れるのを待ちましょう揺れに揺らして、他車を墓場に葬って下さい。



ETC...

◎ プレイヤー能力評価メッセージ

以下の評価はファイナルレース終了後に画面に表示される。
目指せ、A級ドライバー！

・AN INTERNATIONAL CLASS A DRIVER （A級ドライバー、600万PTS以上のスコア）
・AN INTERNATIONAL CLASS B DRIVER （B級ドライバー、500万PTS以上）
・AN AMATEUA CLASS DRIVER （アマチュアドライバー、400万PTS以上）
・A BEGINNER'S CLASS DRIVER （ビギナードライバー、300万PTS以上）
・A HI-WAY MENACE （レースのジャマ者、200万PTS以上）
・AN OUT OF THE QUESTION DRIVER （問題外、200万PTS未満）

◎ 10000000PTSへ挑戦！



▲ 問題の謎のメッセージ

もし、貴方がドラッグレースからファイナルレースまで1位をとり続けたなら、或いはスコアが1000万点に達した時、何かが起こる!? ファイナルレースクリアー後に注目。

◎ ファイナルレースは気持よく走りたい

ファイナルレースは、ドラッグレースと同じくらい単純なコース編成になっている。つまり、スピードのみを競うフィナーレなのだ。
だからSUSPENTIONは特になくてもいいが、ENGINEは必需品、BODYもジャマ用に欲しいね。

EPILOGUE

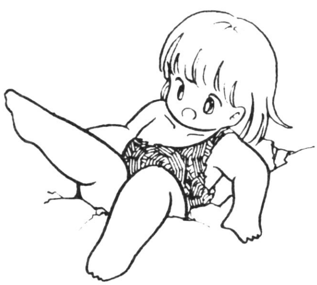
開発者から、愛のメッセージ♡

G・F　「さて、本のしめくくりとして、何かありましたらどうぞ。」

MTJ　「そーですねー。　友達4人でワイワイやるのもいいんですが、まったくのみずしらずの人とプレイするのも楽しいので、是否周りの人に気楽に声を掛けて一緒に遊んで欲しいですね。いままでのゲームは閉鎖的な所があって、暗く見られてしまう部分があると思うんです。　このゲームはそんなことはないし、一つでも席が空いていたら、恥ずかしがらずに一緒に混って明るく楽しくプレイして欲しいですね。　それが私からの、開発スタッフからのお願いです。」

G・F　「どうも有り難う御在ました。」

1985・9・10



うきうき へんしゅーご

今回の本はどことなく雰囲気が違うでしょ。 それもそのハズ、原稿書いたのはG.Fじゃないのだ。なんと、開発スタッフのMTJ氏が書き下して下さったのだい！ それをG.Fで加筆・編集してこの本が出来たって訳。

で、読んでの通り攻略法にはあまりこだわってはいないのだ。 何故かってぇと、スーパーデッドヒートって普通に気軽に遊ぶのが一番楽しいと思うからなのだよ。 当然色んなフィーチャーもあるけど、そういった事にこだわらずに無邪気に遊ぶのが楽しいし、たまにはそうあって欲しいと思ってる訳。 だから今回は『楽しく遊ぶ為の基礎講座』風に使ってみました。 どんなもんでしょ？

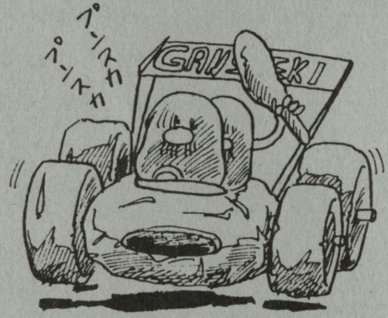
・さて、次号の予定は……

ボツ原稿復活、超大作"パックランド"

・希望があればその旨、説得力 満ちあふれたお手紙下さい。

・No.21から生まれ変わるP.G.F. 10月下旬発行予定のその内容は、第23回AMショウ特集でぇす。

おたのしみに!!



子供にゃわからん
ガンセキヨープンF-1仕様

¥300

ビデオゲーム専門誌　ゲームフリーク vol.19

企画	STR
著者	MTJ
筆者	STR　TAK
美術	KSG　MAR
編集	STR
協力	MTJ
発行日	1985年10月1日
発行所	〒194 町田市南大谷 241-17-2

乱丁落丁は．異常なし．